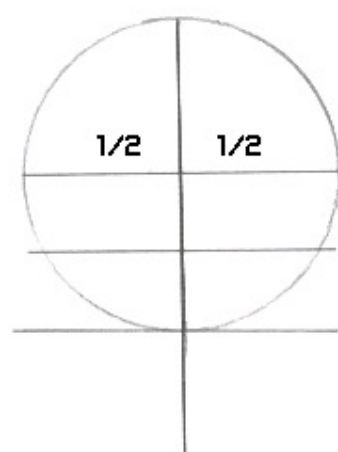
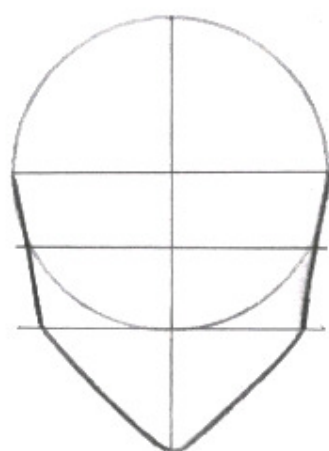
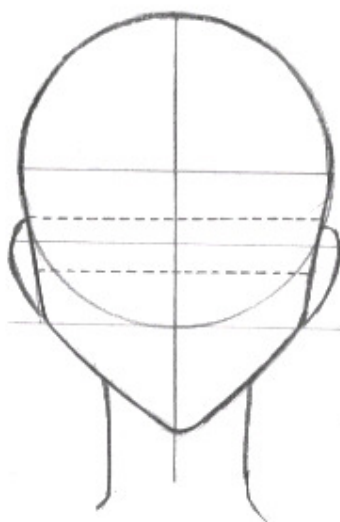
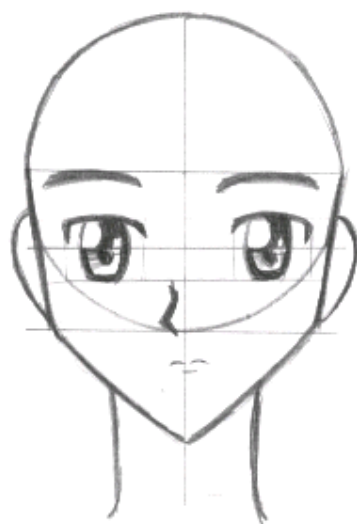
Frontal

O rosto frontal é um dos mais complicados para os iniciantes. Agora que você já dominou o rosto em perfil (espero que sim, você teve tempo), terá de tomar cuidado com o frontal especialmente por causa da simetria que é necessária. Assim, cuidado e capricho são tudo.

Para começar, as mesmas linhas de antes, e uma nova, a vertical, que deve estar precisamente na metade do círculo. Como mostra a figura, essa reta deve passar da base da circunferência.

Cuidado com o formato do rosto. Note que a linha vertical serve de espelho, para que o que houver do lado esquerdo haja no direito. Comece com os dois traços que passam pela linha dos olhos, que devem ser levemente inclinados. O ângulo que formam com a base do círculo deve ser o mesmo. Em seguida, defina um ponto na reta vertical, e ligue.

Arredonde, agora, o queixo, as bochechas e a testa, e pode também fazer uma curva nas linhas que ligam o queixo - tudo isso para deixar o personagem menos "duro" e mais realista. Seguindo a linha "espelho", faça o pescoço, que por hora deve ser reto. Para as orelhas, duas ovais, "puxadas" para cima e ligadas na base do círculo. Para os olhos, algo que pode te ajudar muito é fazer paralelas à linha dos olhos (que, como você deve lembrar, distam igualmente desta). Isso vai evitar futuros erros no desenho.

Para fazer os olhos, a regra é que o espaço entre eles seja IGUAL ou MAIOR que um olho. Veja a figura: essa medida é importante se você quiser fazer o rosto proporcional. Uma dica, também, é, para fazer com que seu tamanho seja igual, definir sua área com formas geométricas (está pouco visível, mas na figura foram usados retângulos). faça as sobrancelhas como sempre; a boca pode ser definida por 1, 2 ou 3 traços (veremos isso quando estudarmos as bocas), sendo os intervalos os lugares onde o lábio se destaca. Um traço abaixo indica o lábio inferior. Para o nariz, existem incontáveis jeitos de fazê-lo (você pode se basear no jeito usado em um de seus mangás favoritos, se isso ajudar). o estilo acima é um dos mais simples.

E, caso você não tenha notado, já acabamos a figura! Passe a caneta, e vamos ver como ficou. Tente ver, antes de tudo, se a simetria ficou boa. A partir disso, comece a achar os outros erros.

A face finalizada

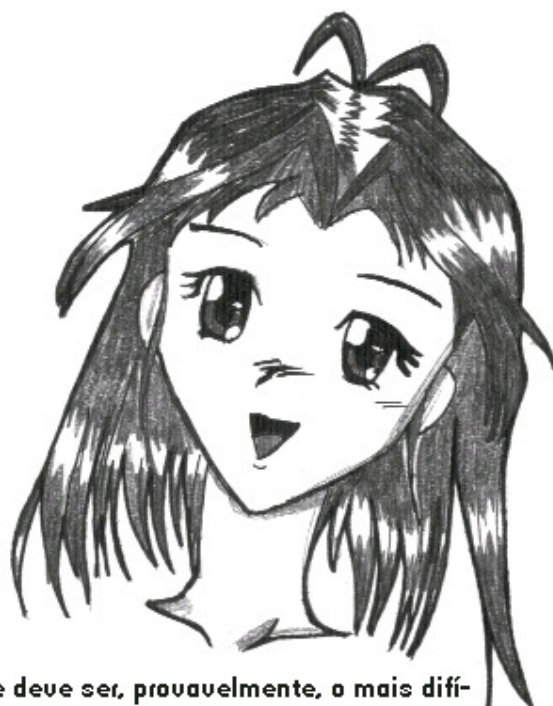
Sem muito esforço, já fazemos a figura feminina, com as diferenças de sempre: cílios, pescoço e sobrancelha. Apesar disso, aposto que você deve ter achado essa figura muito mais elaborada que a ao lado. Isso por causa dos detalhes: o nariz pequeno, olhos bem mais trabalhados, risquinhos ao acaso para destacar as bochechas e nariz. O resultado é uma figura muito mais "bonitinha".

Para definir a área desse olho, foi usado o círculo (o estilo foi baseado no usado no animê "DearS"). É um bom exemplo de olho simples porém brilhante, fácil para a face feminina.

Alessandro

Com a face feminina finalizada, você pode notar como os tracinhos a mais fazem diferença.

A seguir, vamos ver o que você já deve conseguir fazer:

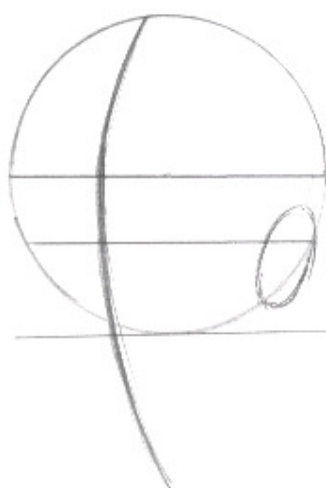
Para variar um pouco, o malandro de novo. Acho que vou fazer ele a cada caso que aprendermos, pois é simples e prático de fazer. Veja como o cabelo esconde os olhos e sobrancelhas, que mesmo assim são vistos; foi marcado o pomo-de-adão dele para dar destaque à força do pescoço.

Este deve ser, provavelmente, o mais difícil que fizemos até agora. Pessoalmente, eu gostaria que você tentasse fazê-lo. A cabeça inclinada, é simples, basta fazê-la no ângulo certo e ajustar o pescoço. Se quiser, não precisa fazer o cabelo, apesar de ser altamente recomendado que você tente, pelo menos.

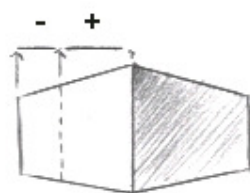
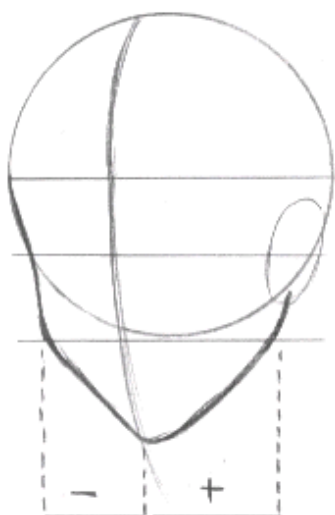
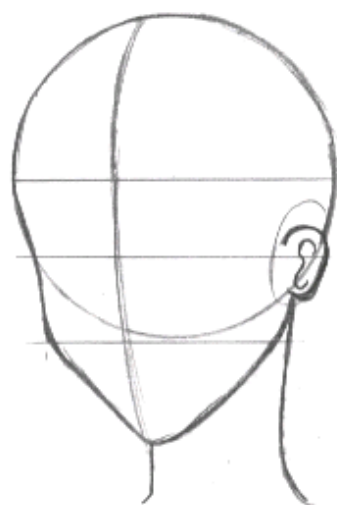
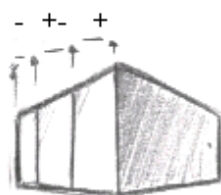
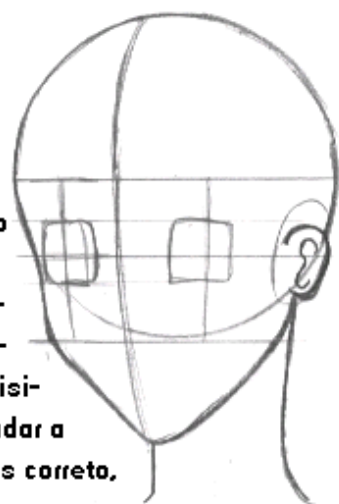
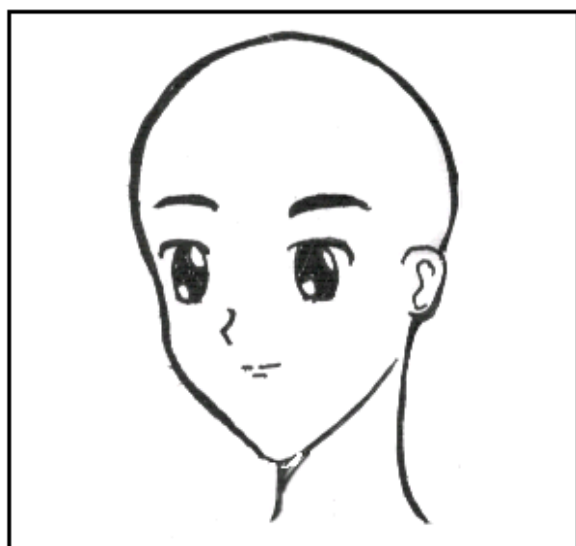
Assim, acabamos o desenho frontal. Note que, na figura acima (a da garota), foi usada uma perspectiva mínima, mas ainda perceptível - o rosto dela está levemente virado. A perspectiva é um dos ângulos mais belos e trabalhados do mangá, e apesar de simples, requer que você saiba tanto o perfil quanto o frontal. E por isso vamos aprendê-lo agora mesmo! Claro que você pode dar uma paradinha (isso é, se estiver fazendo passo-a-passo com a gente, caso o contrário não se levante!), mas então vamos logo para a próxima.

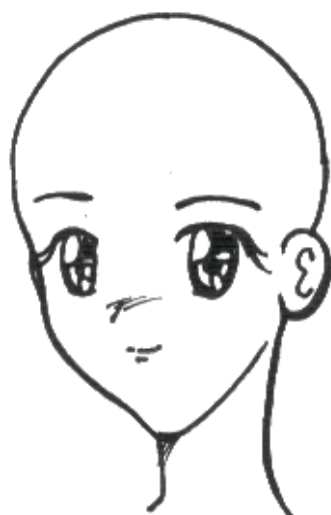
Alessandro

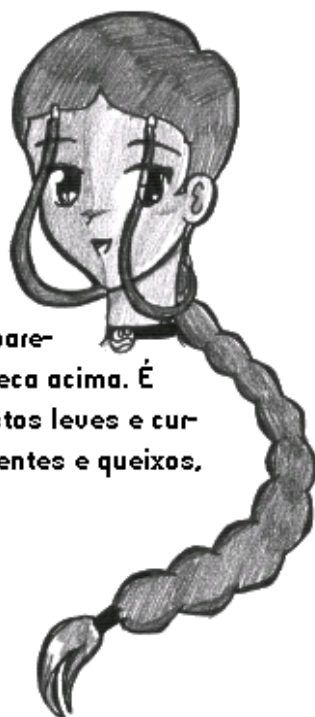
Perspectiva em Semi-perfil

A vista de 3/4 da cabeça é uma das mais fáceis entre os ângulos de perspectiva, uma vez que existem algumas realmente complexas. Como eu disse antes, é preciso saber a vista de perfil e frontal para entender a perspectiva inteira, mas, para esse caso em especial, usamos mais a vista frontal. Prepare seu lápis (ou lapiseira), borracha, caneta, régua (se precisar - se você quiser, não precisa realmente usar a régua), e compasso (aplica-se o mesmo ao uso de compasso - não é mais necessário, mas use-o se isso o deixar confortável), e vamos começar.

Ah, mesmo que você opte por não usar compasso e/ou régua, para ensinar eu sempre usarei, para não deixar dúvidas de como você deve fazer.

As linhas de sempre e, para variar, uma linha nova. Ou melhor, quase nova. Talvez você não tenha notado, mas em cada rosto que desenhamos, há uma linha para marcar a frente: no perfil, era um arco; no de frente, seria curvo, mas como é visto forntalmente, esse arco vira uma reta; e agora volta a ser um arco. Faça com que ele siga a linha do círculo até aproximadamente a metade, e em seguida prolongue-o - mas tenha cuidado, lembre-se que o queixo será nele. Também faça a oval onde será a orelha.

Veja como você deve fazer a curva da metade de cima.

Agora, para que você entenda como funciona a perspectiva, primeiro vamos ver esse cubo ao lado. Ele está em perspectiva, e se olharmos para o lado esquerdo, automaticamente percebemos que ele foi dividido na metade - mas, graficamente, o lado mais da direita parece maior que o da esquerda. Apesar de serem, no espaço, de mesmo tamanho, no desenho suas medidas são diferentes. O mesmo conceito vai se aplicar ao rosto. Veja a próxima página.

Ao começarmos a delinear o rosto, percebemos como, apesar de ele estar dividido ao meio, o lado mais da direita fica maior que o da esquerda. O mesmo se aplicaria à bochecha se ela fosse visível. Desse modo, trace o que foi traçado agora.

Faça a orelha. Preste atenção nessa parte, pois dependendo do ângulo, pode ser que a outra orelha apareça ou não. Faça o pescoço partindo debaixo da orelha, e complete o formato da cabeça.

Voltamos ao quadrado em perspectiva, mas é por uma boa causa. Tal como dividimos o anterior em 2, e o lado mais da direita ficou maior, nesse dividimos em 3, e você pode ver que quanto mais para a direita, maior parecem as divisões. Esse mesmo princípio deve ser aplicado aos olhos da figura ao lado, que parece bem esquisita com essas linhas. As duas verticais servem para ajudar a colocar os olhos no "centro" de cada lateral, o lugar mais correto, e os quadrados servem, como sempre, para definir a área.

Para facilitar sua vida, resolvi apagar umas linhas-guia para você ver melhor o que foi feito.Lembre-se que os olhos mudam de largura por causa da perspectiva, mas sua ALTURA permanece a MESMA. Por que a letra maiúscula? Porque esse é um dos erros mais freqüêntes dos que estudam mangá. Então, fazemos as sobrancelhas, o nariz, a boca, a linha do lábio inferior... Percebeu? Já acabamos.

Finalizado (estou pegando as manhas do bico-de-pena e do nanquim). Uma dica boa é que você tente mudar o ângulo quando for tentar refazer esse desenho. E, pra variar, essa minha finalização tem alguns erros - deixei a orelha um pouco pequena, fiz a parte da frente do pescoço estranha, e fiz o contato da cabeça com a orelha mal-feito. É sempre bom que você, ao terminar seus desenhos, veja onde errou, e como pode fazer para consertar.

Aqui, a versão feminina (parece que eu sei desenhar mulheres muito melhor que homens...). Os traços dessa vez estão todos corretos, os tamanhos, etc. Preciso listar de novo as diferenças? Bem, se você ainda não memorizou, lembre: cílios maiores, sobrancelhas mais finas, pescoço mais comprido e fino, olhos mais brilhantes, e se quiser alguns traços sobre o nariz e bochechas.

Vamos ver o que você já deve saber fazer:

E para os fãs de Avatar: The Last Airbender. Katara. Tão simples quanto o cara da esquerda, no fundo, mas note que o formato do queixo e bochecha está parecido com o da mulher careca acima. É um bom jeito de fazer rostos leves e curvos, com bochechas salientes e queixos, sem forçar demais.

Nosso amigo de sempre (estou até pensando em dar um nome pra ele). Nada demais. Resolvi pintar com um grafite 4B, mas você pode simplesmente copiar o traço, sem a pintura.

Ufa! Acabamos, finalmente. Bem comprida essa aula, mas muito explicativa, e eu recomendaria que você desse mais uma lida (calma, só uma lida!) antes de descansar o lápis. Até a próxima!

Alessandro

Vamos falar...

A essa altura do campeonato, eu já tenho uma pequena idéia do que vocês querem, e o que acharam das aulas. Mas, mesmo assim, eu queria saber mais. Queria saber se os meus leitores têm alguma crítica, sugestão, elogio, enfim, o que acham. E, o mais importante, se estão progredindo com as aulas e se elas funcionam. Desse modo, eu queria pedir que vocês, por favor, enviem seus trabalhos para mim, por e-mail. O endereço, aí, não seria aquele que eu passei na primeira aula, mas sim esse: alegagliardi@uol.com.br, com o assunto ainda sendo "Curso de Mangá". Porque, se vocês me mandassem seus trabalhos, eu saberia onde têm mais dúvidas, no que estão errando... Entendem? Eu também erro, e muito - não tenho, nem de longe, nível para ser chamado de mangaká. Estou ensinando, portanto, o que aprendi - assim, se um verdadeiro profissional me escrever, eu também estaria melhorando.

Não queria falar tanto, mas saiu isso aí. Concluindo, eu queria mesmo que vocês me mandassem seus trabalhos, suas invenções, seja escaneado, fotografado, tanto faz. É isso.

Alessandro T. M. Gagliardi